

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada Motif Menggunakan *Social Media PATH* pada Mahasiswa di Surabaya. *Path* merupakan *social media* baru yang telah menjadi *social media* dengan pengguna terbanyak di Indonesia. Teori *Uses-and-gratifications (U & G)* merupakan salah satu teori yang banyak digunakan dalam penelitian tentang penggunaan media. Teori ini memberikan perhatian pada apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Untuk mendapat hasil penelitian ini peneliti menggunakan motif Papacharissi dan Rubin yaitu *Motif Utility, Motif Passing Time, Motif Seeking Information, Motif Convenience Dan Motif Entertainment*, yang berfokus pada *new media*. Penelitian ini menggunakan metode survey, dengan teknik purposive, sehingga didapatkan kriteria yang sesuai penelitian ini.

Hasil dari penelitian ini adalah Motif dengan nilai paling tinggi yaitu pada motif *Passing Time* dengan nilai cukup tinggi yaitu 3.1 yaitu mengenai penggunaan waktu luang, Motif kedua pada *Entertainment* dengan nilai 3,0 yaitu *social media Path* dapat menjadi hiburan bagi gunanya, dan mengepost foto dan mengomentari menjadi sebuah bentuk hiburan bagi mereka. Motif *Convenience* dengan nilai 2.8 yang menunjukkan bahwa mahasiswa merasa puas dengan menggunakan *social media Path*, karena fasilitas yang ditawarkan dan kepraktisan yang diusung oleh *Path* itu sendiri. Motif adalah *Seeking Information* dengan nilai 2.7 yaitu mengenai mendapatkan Informasi melalui *Path*, dan mahasiswa mendapatkan informasi mengenai perkualiahannya. Kelima adalah Motif *Utility*, pada motif yang berhubungan dengan kegunaan dari *social media Path* hanya mendapat nilai 2.4 ini disebabkan kegunaan dari *social media Path* tidak terlalu berbeda dengan *social media* lainnya

Kata kunci : Motif, *New media*, *Social media*, Mahasiswa